



**Die Editoren
zum
Bundesliga Manager
Professional**

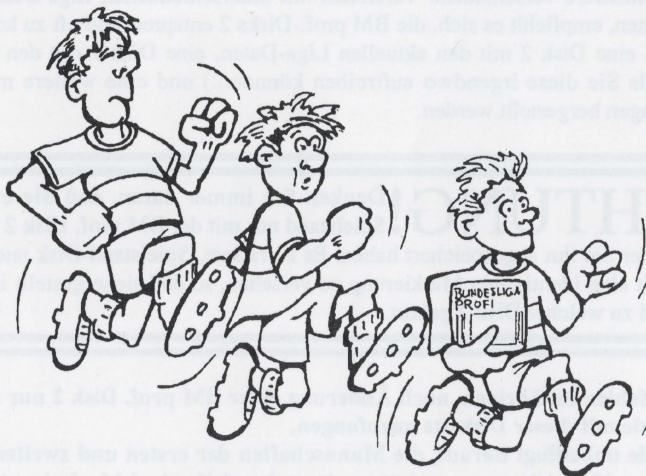
INHALTSVERZEICHNIS

Der TeamEd	Seite 3
1. Wichtige Informationen vor Programmstart.....	Seite 4
2. Programmstart.....	Seite 4
3. Der Editor bei der Arbeit	Seite 5
4. Programmende.....	Seite 10

Der TorEd	Seite 11
1. Zur Anleitung	Seite 12
2. Programmstart und ein Beispiel.....	Seite 13
3. Beschreibung der Funktionen	Seite 20
4. Tips und Ratschläge	Seite 28
5. Wir baut die schönste Torszene.....	Seite 30
6. Copyright.....	Seite 30

ausklappbarer Anhang:

Abbildung Bildschirmaufbau zum TorEd



Der TeamEd

Editor zum Verändern von Vereinsnamen,
Spielernamen, Vereinswappen und der
Vereinsstärken

1) WICHTIGE INFORMATIONEN VOR DEM PROGRAMMSTART

Durch die Anwendung des TeamEd können wichtige Manager-Daten beliebig verändert werden. Arbeiten Sie daher nur mit einer Sicherheitskopie der BM prof.-Diskette 2, auf der diese Daten enthalten sind.

Falls Sie mehrere verschiedene Versionen mit unterschiedlichen Liga-Daten verwenden möchten, empfiehlt es sich, die BM prof.-Disks 2 entsprechend oft zu kopieren. So kann z.B. eine Disk 2 mit den aktuellen Liga-Daten, eine Disk 2 mit den Daten von 1963 (falls Sie diese irgendwo auftreiben können...) und eine weitere mit eigenen Einstellungen hergestellt werden.

ACHTUNG! Denken Sie immer daran, daß Sie einen alten Spielstand nur mit der BM prof. Disk 2 laden können, mit der Sie ihn abgespeichert haben. Es ist ratsam, Spielstand-Disk und BM prof. Disk 2 mit einer identischen Markierung zu versehen, so daß sichergestellt ist, welcher Spielstand zu welcher Disk 2 gehört.

Wir empfehlen im übrigen, nach Änderung einer BM prof. Disk 2 nur noch neue Spielstände mit dieser Diskette anzufangen.

Achten Sie unbedingt darauf, die Mannschaften der ersten und zweiten Liga mit mindestens 18 Spielern auszustatten, da andernfalls ein fehlerfreier Ablauf von Bundesliga Manager Prof. nicht garantiert ist.

2) PROGRAMMSTART

Den "TeamEd" starten Sie, indem Sie nach dem Hochfahren ("booten") der Editor-Diskette die "F2"-Taste Ihres Rechners drücken.

Das Programm meldet sich mit dem aus "BM prof." bekannten Disk-Fenster. Dies wird hier dazu verwendet, das Verzeichnis auszuwählen, in dem sich die Wappen zusammen mit sämtlichen Manager-Daten verbergen. Es hört auf den Namen "Kleinbilder" und befindet sich auf der BM prof.-Diskette 2. Hinweis: Benutzen Sie nicht das Kleinbilder-Verzeichnis auf der Editor-Diskette, da es nicht alle benötigten Daten enthält.

Legen Sie also nun die BM-Diskette Nummer 2 in ein beliebiges angeschlossenes Laufwerk und wählen diese mittels der unteren Knöpfe an. Das Verzeichnis wird als einziges in roter Schrift dargestellt und kann per Mausclick angewählt werden.

Falls Sie mit der Festplatten-Version arbeiten, gehen Sie analog vor, indem Sie das "Kleinbilder"-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte anwählen. Sie haben die Möglichkeit, die Editoren mit Hilfe des auf der Editordiskette befindlichen Harddisk-installationsprogramms auf Ihre Festplatte.

Das Programm lädt nun die Wappen sowie die aktuellen Manager-Daten ein.

ACHTUNG! Lassen Sie die BM prof.-Diskette 2 unbedingt in dem Laufwerk schlummern, in dem sie sich beim Laden befand, ansonsten treten Probleme beim Abspeichern auf !

Sollte es dennoch nötig werden, die Diskette kurzzeitig auszutauschen (z.B. zum Laden von IFF-Bildern für die Vereins-Wappen), legen Sie die BM prof.-Disk 2 nach erfolgtem Laden sofort wieder ins Laufwerk ein !

3) DER EDITOR BEI DER ARBEIT

Zunächst ein Wort zu den Daten, die hier manipuliert werden können (im positiven Sinne) :

- 64 deutsche Vereine und 20 Spieler
- Wappen
- Liga, Tabellenplatz, Punkte und Tore
- 136 europäische Clubs
- Stärken nach Abwehr, Mittelfeld und Sturm

3.1) Die deutschen Vereine

Im Hauptmenü werden jeweils 32 Vereinswappen gleichzeitig dargestellt. Das Umschalten auf die andere "Seite" erfolgt durch den senkrechten Balken am rechten Bildschirmrand mit der Aufschrift "Liga".

Um einen Verein zu editieren klicken Sie das Wappen des Clubs an.

Dieses erscheint nun stark vergrößert im linken unteren Teil des Bildschirms.

Sie befinden sich nun im Editier-Menü, von wo aus sämtliche Änderungen schnell und einfach durchgeführt werden können:

a) Spielernamen

Klicken Sie den Namen des gewünschten Spielers im rechten oberen Fenster an. Der alte Name wird daraufhin gelöscht, und Sie haben die Möglichkeit, mittels Tastatur den neuen Namen einzugeben. Existiert der neue Name in einer der 64 Mannschaften, gibt TeamEd eine Fehlermeldung aus und verweigert die Annahme. Sie können in diesem Fall den ersten Buchstaben des Vornamens (z.B. "T.Maier") mit eingeben oder den Namen anders abkürzen.

Die Buchstaben vor den Eingabefeldern geben die Art des Spielers an: "T" = Tor (2x), "A" = Abwehr (5x), "M" = Mittelfeld (8x), "S" = Sturm (5x). Diese Zahlen sind unveränderlich.

b) Vereinsnamen

Der Name des Vereins wird wie die Spielernamen durch einfaches Anklicken der Schriftzuges (links oben) und Neueingabe geändert.

c) Startliga

Die Liga, in der eine Mannschaft startet, wird unterhalb des Vereinsnamens angegeben.

Die Reihenfolge der Wappen (von links oben nach rechts unten) entspricht der Liga-Einteilung:

Verein 1 bis 18: Bundesliga

Verein 19 bis 38: Zweite Liga

Verein 39 bis 58: Am. Oberliga

Verein 59 bis 64: Verbandsliga

Hingegen sagt die Reihenfolge der Wappen innerhalb einer Liga nichts über die Stärken des jeweiligen Vereins aus (hier sind nur Tabellenplatz und/oder Punkte und Tore entscheidend).

Wollen Sie nun die Startliga ändern, klicken Sie zunächst den Schriftzug der aktuellen Liga an. Es erscheint das Hauptmenü, in dem Sie jetzt den Verein auswählen müssen, mit dem getauscht werden soll. Ein Druck auf die rechte Maustaste bricht das Tauschen ab.

Beispiel: Der FC Bayern München steigt in die Zweite Liga ab, im Gegenzug hat sich der VfB Oldenburg für die Bundesliga qualifiziert. Um nun dieser Entwicklung auch in Ihrem BM prof.-Spiel gerecht zu werden, klicken Sie nacheinander das Wappen des FC Bayern, den Liga-Schriftzug und das Wappen des VfB Oldenburg an. Die beiden Vereine haben nun die Liga gewechselt.

Falls Sie bei einem Verein Daten wie Spieler- oder Vereinsname ändern und gleichzeitig die Liga wechseln möchten, führen Sie die letztere Aktion zuerst durch, da TeamEd sich bei einem Tausch die zuletzt gemachten, nicht gesicherten Änderungen nicht merkt.

d) Tabellenplatz, Punkte, Tore

Diese Informationen dienen dem TeamEd dazu, die ungefähre Mannschafts-Stärke zu ermitteln. Ist nur der Tabellenplatz angegeben, wird die Berechnung ebenfalls durchgeführt - jedoch mit etwas geringerer Genauigkeit. Erscheinen bei einem Club weder Tabellenplatz noch Punkte oder Tore, wählt der Computer einen Zufallswert innerhalb der gegebenen Liga-Stärken.

Durch Angabe dieser Werte können Sie die jeweils aktuelle reale Liga-Situation stets aktuell im BMprof. "nachspielen".

Hinweis: Den Mannschaften der Am. Oberliga werden immer zufällige Vereinsstärken zugeteilt, auch wenn Tabellenplatz, Punkte oder Tore angegeben sind.

Bei den Berechnungen hat der Tabellenplatz Priorität vor Punkten und Toren.

Sie werden sich bei genauerem Betrachten vielleicht wundern, warum in der Zweiten Liga zwei zweit- bzw. drittplazierte Teams existieren. Diese Einstellung wurde von uns so gewählt, weil so die höheren Stärken der Auf/-Absteiger 1990/91 mehr berücksichtigt werden. Die Eingabe von zwei identischen Tabellenplätzen vom Benutzer ist nicht möglich, da TeamEd die Tabellenplätze automatisch tauscht.

Beispiel.: Sie geben beim SV Werder Bremen den Tabellenplatz "1" ein. TeamEd teilt nun derjenigen Mannschaft, die vorher diesen Tabellenplatz innehatte, den alten Tabellenplatz des SV Werder zu.

e) Vereinswappen ändern

Die Umgestaltung eines Wappens kann auf zwei Arten geschehen :

Manuell können Sie mit Hilfe der Maus einzelne Punkte (Pixel) des Wappens farblich verändern. Die aktuelle Farbe kann mit der rechten Farbtafel eingestellt werden. Drücken Sie die rechte Maustaste, wird die momentan unter dem Mauszeiger befindliche Hintergrundfarbe eingestellt.

Unterhalb der Farbtafel dient "Undo" zum Rückgängigmachen der letzten Änderung ; "Ur-Wappen" zaubert das ursprüngliche Vereinswappen wieder auf den Bildschirm.

Da der Editor nicht mit weitergehenden Zeichenfunktionen ausgestattet ist, bietet er Ihnen die Möglichkeit, Bilder von anderen Malprogrammen einzuladen und Ausschnitte daraus "herauszuschneiden". Um diese Funktion anzuwählen, steht der Menüpunkt "IFF-Bild laden" zur Verfügung. Es erscheint das bekannte Disk-Fenster, in dem Sie den Dateinamen des Bildes auswählen. Ein Klick außerhalb des Disk-Fenster bricht das Lade-Menü ab.

Wenn das Bild ordnungsgemäß geladen werden konnte finden Sie nun eine bewegbare Box vor, die sich per Maus steuern läßt. Mit Hilfe dieser Box läßt sich der Bildschirmausschnitt definieren, der das Wappen darstellt. Zur genauen Kontrolle dient das Fenster am linken unteren Bildschirmrand. Drücken Sie nun den linken Mausknopf, wird der Inhalt der Box als Vereinswappen übernommen. Mit der rechten Maustaste brechen Sie die Auswahl ab.

Achtung : Die einzuladende Grafik muß im IFF-Format, 320 Punkte/Zeile, 256 Zeilen, 32 Farben (5 Planes) vorliegen. Das IFF-Format wird von den handelsüblichen Grafikprogrammen wie z.B. DPaint, Pixmate, Butcher usw. standardmäßig verwendet. Sämtliche BM prof.-Wappen befinden sich auf der Editor-Diskette (Dateinamen "Wappen1" und "Wappen2"), für eigene Arbeiten sollten Sie sich an den Bildschirmaufbau der Grafik "Wappen3" halten.

Auf jeden Fall sollte darauf geachtet werden, die äußeren Bildschirmzeilen (horizontal) sowie die untersten 56 Zeilen frei zu lassen, da sonst Schwierigkeiten beim "herausspicken" der Wappen auftreten können.

Beispiel zum Wappen-Laden:

- 1.) Menüpunkt "IFF-Bild laden" unterhalb der Farbtafel anklicken.
- 2.) Angenommen, Sie verfügen nur über ein Diskettenlaufwerk. Legen Sie die Diskette, die die einzuladende Grafik mit den Wappen enthält, in das Laufwerk ein.
- 3.) Drücken Sie "DF0:" im Disk-Fenster. Das Inhaltsverzeichnis der Diskette erscheint.
- 4.) Wählen Sie den Namen der Grafik per Doppelklick an. Das Bild wird eingeladen und dargestellt.
- 5.) Legen Sie SOFORT wieder die BM-prof. Diskette 2 ins Laufwerk.

Haben Sie Ihre Änderungsarbeiten an dem Verein beendet, können Sie diese abspeichern, indem Sie "Änderungen sichern" wählen (löscht die alten Daten unwiederbringlich !). "Nicht übernehmen" führt ins Hauptmenü und verwirft sämtliche gemachten Änderungen.

Falls Sie das Vereinswappen grafisch verändert haben, wird das neue Wappen bei "Änderungen sichern" direkt auf Diskette geschrieben. Alle anderen Änderungen wie z.B. Spieler- oder Vereinsnamen werden erst bei Beendigung des Programmes gesichert.

3.2) Die europäischen Vereine

Unterhalb der "Liga"-Leiste am rechten Bildschirmrand erkennt das geübte Auge den Schriftzug "UEFA" (vertikal). Ein Anklicken dieser Leiste bewirkt, daß auf dem Bildschirm die ersten 64 europäischen Clubs dargestellt werden. Wie bei den deutschen Vereinen kann auch hier durch erneuten Mausklick auf die jeweils andere Seite "umgeblättert" werden.

Wählen Sie nun einen der Clubs an, erscheint ein Cursor. Per Tastatur lassen sich nacheinander Name, Abwehr- Mittelfeld- und Sturmstärke eingeben. Minimalwert für die Stärke-Einstufung ist 10, der Maximalwert beträgt 99.

Um potenten Schummeln vorzubeugen achtet das Programm darauf, daß die Euro-Teams nicht allzu schwach sind und gibt eine entsprechende Meldung aus, wenn die Grenze überschritten wurde. Ansonsten könnte man ja auf die wenig ehrenvolle, aber verlockende Idee kommen, die europäischen Clubs samt und sonders mit Stärke "10/10/10" auszustatten, um so keine Cup-Probleme mehr zu haben.

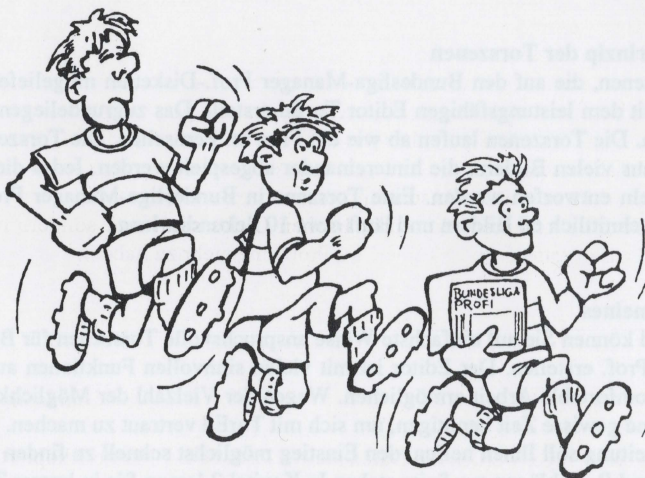
4) PROGRAMM-ENDE

Nachdem Sie diesen Menüpunkt angeklickt haben, fragt der Computer Sie, ob es Ihnen mit Ihren Änderungen wirklich ernst war.

Bejahen Sie die Frage, werden die Daten auf die BM prof.-Diskette 2 kopiert.

ACHTUNG! Die Änderungen sind in diesem Fall nicht mehr rückgängig zu machen.

Die von Ihnen getätigten Änderungen wirken sich natürlich nur auf BM prof.-Spiele aus, die danach neu begonnen werden. Eine Ausnahme bilden die Vereinswappen. Haben Sie neue Vereinswappen gezeichnet, werden Sie diese auch innerhalb Ihrer alten Spielstände sehen, da das Aussehen der Wappen nicht für jeden Spielstand gespeichert werden kann.



Der TorEd

Editor zum Erstellen
eigener Torszenen

1.0 ZUR ANLEITUNG

Bitte lesen Sie vor dem Programmstart unbedingt das erste Kapitel der Anleitung. Zum besseren Verständnis ist es empfehlenswert, das Beispiel aus Kapitel 2 am Computer nachzuvollziehen.

1.1 Das Prinzip der Torszenen

Die Torszenen, die auf den Bundesliga-Manager Prof.-Disketten mitgeliefert werden, wurden mit dem leistungsfähigen Editor TorEd erstellt. Das zugrundeliegende Prinzip ist einfach. Die Torszenen laufen ab wie ein Film im Fernsehen. Die Torszenen bestehen also aus vielen Bildern, die hintereinander abgespielt werden. Jedes dieser Bilder muß einzeln entworfen werden. Eine Torszene in Bundesliga-Manager Prof. besteht aus durchschnittlich 60 Bildern und läuft etwa 10 Sekunden lang.

1.2 Allgemeines

Mit TorEd können Sie auf einfachste Weise anspruchsvolle Torszenen für Bundesliga-Manager Prof. erstellen. Der Editor ist mit vielen sinnvollen Funktionen ausgestattet, die eine komfortable Arbeit ermöglichen. Wegen der Vielzahl der Möglichkeiten werden Sie eine gewisse Zeit benötigen, um sich mit TorEd vertraut zu machen.

Diese Anleitung soll Ihnen helfen, den Einstieg möglichst schnell zu finden und Ihnen mit Tips und Ratschlägen zur Seite stehen. In Kapitel 2 lernen Sie in kurzer Zeit, einfache Torszenen zu erstellen. Vollziehen Sie einfach das Beispiel am Computer nach. Auf diese Weise lernen Sie die wichtigsten Funktionen kennen.

In Kapitel 3 werden alle Funktionen mit Hilfe einer Abbildung (siehe Seite ..) beschrieben und im vierten Kapitel einige Tips und Ratschläge von den Konstrukteuren der original Torszenen gegeben. Auf der Diskette sind zusätzlich zwei Originaltorszenen abgespeichert, die Sie mit dem Editor ansehen und auch verändern können. Experimentieren Sie ruhig mit den verschiedenen Funktionen. Auf diese Weise werden Sie schnell Erfahrung im Umgang mit ihnen sammeln.

2.1 Programmstart

Bevor Sie das Programm starten, halten sie sich eine formatierte Diskette bereit, um die entworfenen Torszenen abspeichern zu können.

Speichern Sie in keinem Fall Torszenen auf der Editordiskette oder auf einer Kopie ab. Achten Sie darauf, daß auf der Diskette mindestens 34 KByte Speicher frei sind. Auf einer leeren, formatierten Diskette können sie 26 Torszenen speichern und später weiterbearbeiten.

Legen Sie die Editor-Diskette ein, sobald der Computer nach der Workbenchdiskette verlangt. Wenn Sie nach dem Start 'F1' eintippen, wird das Programm geladen.

Nach kurzer Zeit erscheint ein Requester, den Sie mit der rechten Maustaste beantworten sollten, wenn Sie den Editor noch nicht gut beherrschen. Sie werden dann bei jeder Aktion, die Sie entweder mit der rechten oder linken Taste anwählen können, gefragt, welche der Aktionen Sie wünschen. Wenn Sie etwas geübt sind, können Sie die Hilfsrequester abschalten. So können Sie schneller mit dem Editor arbeiten, ohne ständig von Fragerequestern unterbrochen zu werden.

An allen Stellen in der Anleitung, an denen angegeben ist, daß die Möglichkeit besteht, eine Auswahl mit rechter oder linker Taste zu treffen, können Sie bei eingeschalteten Requestern irgendeine Taste drücken. Sie werden anschließend vom Programm gefragt, welche Aktion Sie wünschen.

2.2 Positionieren eines Spielers

Sie müssen als erstes alle Spieler in die von Ihnen gewünschte Startposition bringen, also die Positionen, an denen sich die Spieler und der Ball befinden, wenn die Torszene beginnt. Sie müssen nicht gleich alle Spieler in Startpositionen bringen. Als viel sinnvoller hat es sich erwiesen, erst nur mit den Bewegungen weniger Spieler anzufangen und später die anderen zu bewegen. So behält man leichter den Überblick über den Verlauf der Torszene.

In unserem Beispiel werden wir einen Spieler von der Mittellinie aus mit dem Ball loslaufen und ihn den Ball von der Strafraumgrenze aus ins Tor schießen lassen.

2.2.1 Wählen Sie einen Spieler

Ausgewählt werden die Spieler / Ball nur innerhalb des oberen Spielfeldes. Klicken Sie mit der Maus einen der roten Spieler mit der linken Maustaste an. Links unter dem Spielfeld sehen sie jetzt den ausgewählten Spieler rot umrandet. Diese Animationsphasen-Box sowie die dazugehörige Loop-Box darunter dienen zur Steuerung der automatischen Animationen und Bewegungen des Spielers auf dem Spielfeld.

Diese Funktionen werden unter Punkt 2.2.3 beschrieben.

2.2.2 Setzen des Spielers an eine andere Position

Setzen Sie den Spieler nun mit den Füßen links neben den Ball an die Mittellinie, indem Sie die Maus dorthin bewegen und die rechte Maustaste drücken. Falls Sie nicht auf Anhieb die richtige Position getroffen haben, wiederholen Sie den Vorgang. Mit dieser Funktion könnten alle Spieler durch den Film bewegt werden, wenn Sie nun ein Bild weiterschalten und den Spieler dann ein kleines Stück weiter bewegen würden. Dies hätte aber sehr ungleichmässige Bewegungen zur Folge.

2.2.3 Automatische Bewegung und Animation

Um nicht jede Positionsveränderung "von Hand" eingeben zu müssen, bietet TorEd die Möglichkeit, für alle Spieler die Bewegungsphasen und -richtung festzulegen. Der Computer berechnet dann aus diesen Angaben die neue Position im nächsten Bild. Selbstverständlich können Sie die Bewegungsphasen sowie -richtungen in jedem Bild, ab dem Sie eine Änderung wünschen, neu festlegen. Der Computer wird von dort an Ihre neuen Anweisungen berücksichtigen. So kann ein Spieler in einer Torszene beliebig oft die Bewegungsrichtung und Animationsphase ändern.

Um Ihrem in 2.2.1 ausgewähltem Spieler nun eine derartige Anweisung zu geben, gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie zunächst dreimal in das kleine Feld rechts neben der rot umrandeten Box. In der Box befindet sich nun das Bild der Animationsphase, mit der unser Bewegungsablauf beginnen soll. Jetzt klicken Sie in das linke grüne Feld rechts neben dem Schriftzug "LOOP:".

Die Animationsphase wurde als Animationsgrenze festgelegt. Den erscheinenden Hilfsrequester beantworten Sie bitte mit der linken Taste.

Für unsere automatische Animation benötigen wir noch eine zweite Grenze. Nun klicken Sie zweimal in das Feld rechts neben der roten Box, danach in das rechte grüne Feld rechts neben dem Schriftzug "LOOP:". Die Animation ist jetzt festgelegt, und kann jederzeit wieder geändert werden. Der Computer setzt nun in den folgenden Bildern immer die Animationsphasen ein, die zwischen den Animationsgrenzen liegen. Zu beachten ist, daß auch die Animationsgrenzen selbst eingesetzt werden.

Den erscheinenden Hilfsrequester beantworten Sie bitte wieder mit der linken Taste.

Als nächstes müssen wir festlegen, wie schnell sich der Spieler in welche Richtung bewegen soll. Dies machen wir, indem wir TorEd sagen, um wieviele Pixel sich der Spieler pro Bild in x- und y-Richtung bewegen soll. Je mehr Pixel angegeben werden, desto schneller wird die Bewegung nachher im Film erscheinen. Werte von -5 bis 5 haben sich als sinnvoll erwiesen.

Klicken Sie nun etwa 10 Pixel rechts von dem grünen Feld, das Sie eben angeklickt haben. Es erscheint ein großes Fenster, in dem Sie die Geschwindigkeit und Richtung des Spielers festlegen können.

Die Richtung entspricht der Linie, die auftaucht, wenn Sie irgendwo auf dem Fenster mit der linken Maustaste klicken. Auf dem Spielfeld sehen Sie die Laufrichtung Ihres Spielers, die weißen Pixel entsprechen den Positionen des Spielers in den darauffolgenden Bildern. Auf diese Weise können Sie sehr leicht abschätzen, wo sich der Spieler zu welchem Zeitpunkt befinden würde. Selbstverständlich können Sie dem Spieler in jedem beliebigen folgenden Bild eine neue Geschwindigkeit und Richtung geben. Als kleine Hilfe werden die Bewegungen pro Bild unten Rechts am Bildschirmrand neben 'Bild' und 'Max' in Pixeln angegeben. Bewegungen nach links bzw. oben werden durch negative Werte angezeigt.

Stellen Sie die Bewegung auf 3 Pixel nach rechts und 0 Pixel nach oben/unten.

Die Hilfslinie im oberen Spielfeld sollte sich nun rechts von Ihrem gewählten Spieler befinden und waagrecht in Richtung gegnerisches Tor zeigen.

Mit der rechten Taste beenden Sie die Eingabe.

Den erscheinenden Hilfsrequester beantworten Sie bitte mit der linken Taste.

2.2.4 Setzen nächsten Spielers an eine andere Position

Der nächste "Spieler" wird in unserem Fall der Ball sein. Fahren Sie die Maus auf den Ball und drücken Sie die linke Taste. Der gewählte Spieler wird zunächst deselektiert. Mit einem weiteren Druck wählen sie einen neuen Spieler aus. Je nach Position, an die Sie den Spieler vorhin gestellt haben, kann es sein, daß Sie ihn jetzt wieder selektiert haben ohne es zu wollen. Die Spieler sind manchmal so dicht beieinander, daß ein gezieltes Auswählen nicht möglich ist. Dies erkennt TorEd automatisch und gibt Ihnen die Auswahl zwischen den Spielern. Sie erkennen dies daran, daß TorEd keine rote Box um den betreffenden Spieler zeichnet. Halten Sie die Maus weiter über dem Ball und drücken Sie die linke Taste so lange, bis Sie die Animationsphasen des Balls in einem der Fenster sehen.

Wenn Sie nun die rechte Maustaste drücken oder die Maus an eine Stelle bewegen, an der kein Spieler steht und die linke Taste drücken, wählen Sie den Ball aus. TorEd registriert dies mit der roten Box. Verfahren Sie nun beim Einstellen der Animation und der Bewegung wie beim ersten Spieler. Stellen Sie die gleichen Werte ein.

Beim Durchschalten der verschiedenen Spieler haben Sie wahrscheinlich den kleinen grauen Strich bemerkt, der auch in der Animationsbox auftauchte. Es handelt sich hierbei um den Schatten des Balls, der in der y-Richtung unabhängig bewegt werden kann,

um 3-Dimensionale Flugbewegungen darstellen zu können. Sie müssen den Schatten nicht gesondert programmieren, da sich der Ball in unserem Beispiel nur am Boden bewegt.

2.2.5 Weiterschalten auf das nächste Bild

Das erste Bild ist nun fertig. Um das zweite bearbeiten zu können, klicken sie das '+'-Symbol rechts am Bildschirm mit der linken Taste an.

Die Bildanzeige unten rechts an Monitor springt nun auf Bild 1 um. Sie werden vielleicht bemerkt haben, daß der Computer unseren Spieler und den Ball wie vorgeschrieben weiterbewegt hat.

Um das nochmal kontrollieren zu können, klicken Sie das '-'-Symbol an. Bild 0 erscheint. Mit '+' gelangen Sie wieder in Bild 1. Für Sie bleibt in Bild 1 nichts zu tun, da der Computer die Bewegung weiterberechnet hat. Klicken Sie nun solange auf das '+'-Symbol, bis die Bildanzeige auf 35 steht und sich der Spieler kurz vor dem Strafraum befindet.

2.2.6 Ändern der Bewegungsphasen

An dieser Stelle soll der Spieler den Ball auf das Tor schießen. Der Spieler muß also stehenbleiben, der Ball soll hoch ins Tor fliegen.

Wählen Sie den Spieler aus, und ändern Sie die Bewegungsrichtung in '0'/'0' (klicken Sie in die Mitte des Fensters, so daß die Bewegungslinie ganz verschwindet.

Damit der Spieler nun nicht auf der Stelle weiterläuft, muß die linke und die rechte Animationsgrenze auf die Phase eines gleichen stehenden Spielers geändert werden. Soll der Spieler in seiner aktuellen Animationsphase einmal einfach stehenbleiben, genügt es, eine der grünen LOOP-Boxen mit der rechten Taste anzuklicken (wenn die Hilfsrequester eingeschaltet sind, ist es egal, mit welcher Taste Sie klicken, sie werden in jedem Fall vom Computer gefragt, welche Aktion Sie wünschen.

Dies gilt immer, wenn in der Anleitung beschrieben ist, das ein Feld mit beiden Tasten angeklickt werden kann. Sie beantworten dann einfach den Requester mit der in der Anleitung beschriebenen Taste.). Dies sollte nicht getan werden, wenn sich die Animationsphase mitten im Lauf befindet. Im Film würde es sehr suspekt aussehen, wenn der Spieler plötzlich mit gespreizten Beinen stehenbleibt.

Nun wählen Sie den Ball aus. Ändern Sie die x-Bewegung auf 8 und die y-Bewegung auf -1 (die Richtungslinie zeigt flach nach rechts oben).

Da wir den Schatten nicht in der y-Richtung nach oben bewegen, wird es im Film so aussehen, als fliege der Ball durch die Luft. Den erscheinenden Hilfsrequester beantworten Sie bitte mit der linken Taste.

Schalten Sie nun mit '+' bis Bild 41. Der Ball ist im Tor, unsere Aufgabe fast erfüllt.

2.2.7 Abspielen des Films

Um das fertige Meisterstück zu begutachten, klicken Sie das miniaturisierte Spielfeld unten rechts am Bildschirm mit der linken Taste an. In dem Fenster unten links können Sie nun Ihre erste Torszene bewundern. Sie werden einen Spieler von der Mittellinie aus dem Bildschirm herauslaufen sehen, mehr nicht. Das liegt daran, daß die Kamera nicht das ganze Spielfeld anzeigt, sondern nur einen kleinen Teil. Und aus diesem Teil bewegt sich unser Spieler sehr schnell heraus. Die Kamera sollte also mitschwenken.

Sie haben auch hier die Möglichkeit, die Kameraposition von Bild zu Bild "von Hand" festzulegen. Wenn eine rote Umrandung um das rote Kreuz am unteren linken Bildschirmrand ist, haben Sie volle manuelle Steuerung mit den Pfeiltasten links daneben. Die Änderungen beziehen sich nur auf das Bild, dessen Nummer unten rechts angezeigt ist. Wenn Sie das '+'-Symbol drücken, wird bei aktivierter Handsteuerung die Kameraposition in das nächste Bild kopiert, wo Sie die Kamera weiter schwenken können.

TorEd bietet jedoch zwei komfortablere Möglichkeiten, die Kamera im Geschehen zu halten. Wenn das Spielersymbol unten rechts rot umrandet ist, wird die Kamera von TorEd automatisch mit dem aktuell ausgewählten Spieler mitgeführt. Auch wenn Sie danach einen anderen Spieler auswählen, führt die Kamera immer noch mit dem vorher gewählten Spieler mit. Dies erlaubt unabhängiges Editieren aller Spieler, ohne auf die Kamera Rücksicht nehmen zu müssen. Wenn Sie das Spielersymbol aus- und wieder einschalten, übernimmt die Kamera den neuen Spieler. Das Ballsymbol ermöglicht, die von Ihnen wohl später am häufigsten genutzte Kameraführung. Die Kamera schwenkt nun immer mit dem Ball mit.

Es ist natürlich möglich, die Kameraführung jederzeit zu ändern oder auch manuell zu korrigieren (vorher manuelle Kameraführung aktivieren!).

In unserem Beispiel wollen wir die Kamera auf den Ball richten. Alle Bilder müssen also nun mit neuer Kameraposition versehen werden. Dazu drücken Sie nun das '—' Symbol, bis die Bildanzeige '0' anzeigt. Dies dauert eine Weile. Schneller können Sie zu Ihrem Ziel kommen, indem sie das 'GOTO'-Symbol anwählen und eine '0' eingeben.

An dieser Stelle können wir eine weitere Option des TorEd nutzen: Sie werden sicher festgestellt haben, daß der Ball nicht im Tor, sondern 5 Pixel unter dem Tor landet. Selbst ein solcher Fehler ist leicht zu beheben.

Wählen Sie zunächst den Schatten des Balls aus (s. 2.2.4) und schalten die Handsteuerung der Kamera aus, indem Sie die mit der linken Taste das Feld 3.v anklicken. Klicken Sie nun mit der linken Taste den Pfeil nach oben an (3.w). Den Requester beantworten Sie mit der RECHTEN Taste. Der Schatten wird nun von Bild 0 bis zum Ende um eine Position angehoben. Da das Programm darauf achtet, daß sich der Schatten immer unter dem Ball und niemals darüber (was sinnlos wäre !) befindet, wird auch der Ball angehoben. Wiederholen Sie den Vorgang fünf mal. Wählen Sie danach Ihren Spieler an und setzen Sie auch ihn fünf Pixel hoch, da er sonst den Ball nicht am Fuß führen würde.

Schauen Sie sich den Film jetzt an. Sie werden feststellen, daß der Ball nun im Tor landet. Klicken Sie nun das Ballsymbol (3.u) unten links am Bildschirm an. Nun müssen Sie solange '+' drücken, bis die Bildanzeige wieder auf 41 steht (auf diesem Wert steht die Max-Anzeige, die das letzte Bild der Torszene markiert).

Achtung!

Sie dürfen hier nicht den Goto-Befehl verwenden, da dann die Bilder nur übersprungen, nicht neu berechnet werden.

Wenn Sie sich nun den Film noch einmal ansehen, werden Sie sehen, daß die Kamera jetzt mit dem Ball mitschwenkt, und Sie Ihre erste Torszene fertiggestellt haben.

Sicher werden Sie diese nicht in Bundesliga-Manager Prof. einbinden wollen, aber mit etwas Übung und dem weiteren Studium dieser Anleitung sollte es Ihnen bald gelingen, die ersten tollen Szenen zu entwerfen.

Sie können an die Torszene noch ein Bild anhängen, so daß der Ball nicht in der Luft hängenbleibt.

Löschen Sie also die komplette Bewegungs- und Animationsprogrammierung des Balls. Hierzu wählen Sie den Ball aus und drücken die rechte Maustaste über einem grünen Loop-Feld des Balls. Nun schalten Sie auf Bild 42. Der Ball hat sich nicht mehr weiter bewegt. Wir lassen ihn jetzt auf die Erde fallen. Da wir dies in einem Bild geschehen lassen, müssen wir den Ball nicht programmieren, sondern erledigen dies schnell von Hand.

Das Positionieren des Balls mit der Maus wäre zwar möglich, doch für präzise Änderungen einer Position (wir möchten den Ball senkrecht runterfallen lassen) empfiehlt es sich, zu einer anderen Methode zu greifen. Wenn die Kamerasteuerung nicht auf 'manuell' steht, können die Pfeiltasten dazu genutzt werden, die Position des gewählten Objektes pixelweise zu verändern. Drücken Sie 6x auf den Pfeil nach unten.

2.2.8 Abspeichern der Szene für späteres Weiterbearbeiten

Wenn Sie die Torszene abspeichern wollen, wählen Sie das Symbol mit dem Pfeil in Richtung Diskette. Legen Sie nun Ihre formatierte Diskette in das interne Laufwerk und drücken Sie, nachdem das Laufwerk kurz angelaufen ist, den 'DF0:'-Knopf. Anschließend können Sie den Namen eingeben. Später können Sie die Szene wieder mit dem umgekehrten Symbol einladen und weiterbearbeiten.



3.0 DIE BESCHREIBUNG DER FUNKTIONEN VOM TORED

Die folgende Aufzählung der Funktionen in Verbindung mit Bild 1 (Das Bild 1 finden Sie nochmal ausklappbar am Ende dieser Anleitung, so daß Sie das Bild jederzeit ausgeklappt vor Augen haben.) soll das schnelle Auffinden von bestimmten Optionen des Programms erleichtern. Die Programmfunktionen werden kurz erläutert, Wirkung und eventuelle Einschränkungen dargestellt.

Der Buchstabe bzw. die Zahl in der Überschrift nach der 3. entspricht dem Buchstaben bzw. der Zahl in der Abbildung 1 (z.B. 3.A : Das Spielfeld). So finden Sie das besprochene Feld schnell wieder.

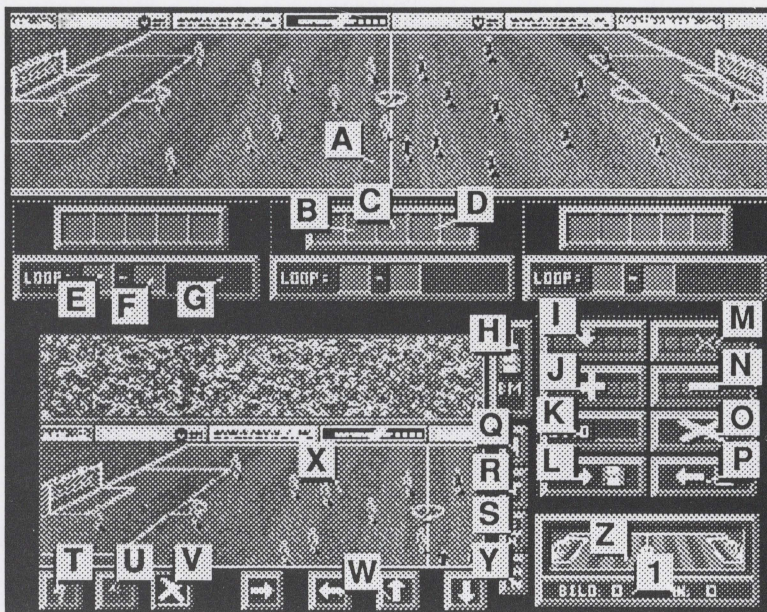


Abbildung 1: Der Bildschirmaufbau vom TorEd

3.A Das Spielfeld

Das gesamte Spielfeld wird dargestellt. Angezeigt werden die Spielerpositionen der aktuellen Bildnummer (s. 3.1). Hier können Sie die Figuren auswählen und positionieren (2.2.1 u. 2.2.2).

3.B Das linke Feld der Animationsphasenbox

Sie wählen hier durch Klick auf die linke Taste die um eine Position weiter links dargestellte Animationsphase für die aktuell gewählte Figur aus. In Kapitel 2 haben wir nur die Animation für waagerechtes Laufen nach rechts genutzt. Wenn Sie sich erst einmal eingearbeitet haben, werden Sie alle Animationen bis hin zum Fallrückzieher zu nutzen wissen.

3.D Das rechte Feld der Animationsphasenbox

Sie wählen hier durch Klick auf die linke Taste die um eine Position weiter rechts dargestellte Animationsphase für die aktuell gewählte Figur aus.

3.C Das mittlere Feld der Animationsphasenbox

Hier sehen Sie die ausgewählte Animationsphase für Ihre gewählte Figur. Durch Druck auf die linke Taste übernehmen Sie die Phase in Ihre Figur. Ein Druck auf die rechte Taste bewirkt, daß nicht nur das aktuelle Bild geändert wird, sondern alle schon vorhandenen Bilder von Nummer 'bild' bis Nummer 'max'(s. 3.1) geändert werden. Hierbei werden auch eventuelle Einstellungen in der Loop-Box berücksichtigt. Es ist also möglich, komplette Animationen einer Figur ab jeder beliebigen Position zu ändern (s. Kapitel 4).

3.E + 3.F Die Animationsloop-Grenzen Ihrer gewählten Figur

Sie sehen in diesen beiden Feldern die Start- und die Endphase der Animation Ihrer Figur. Die Animation startet von 3.e und endet bei 3.f. Dann beginnt Sie von vorne. Die Animation kann auch rückwärts laufen, wenn Sie 3.f größer als 3.e wählen. Sie bestimmen die Grenzen, indem Sie das jeweilige Feld mit der linken Taste anklicken. Die in 3.c angezeigte Phase wird übernommen (s.2.2.3). Wenn Sie eines der Felder mit der rechten Taste anklicken, so wird das Animationsprogramm komplett gelöscht (Ihre bisher erstellten Bilder bleiben natürlich unbeeinflusst, es wird lediglich keine weitere Bewegung bei neuen Berechnungen durchgeführt).

3.G Das Feld für Bewegung in x- und y-Richtung

Wenn Sie hier mit der linken Taste anklicken, können Sie den Wert bestimmen, um den sich Ihr Objekt pro Bild automatisch in eine bestimmte Richtung bewegen soll. Je länger die Linie, desto schneller wird die Bewegung nachher im Film erscheinen. Werte von -5 bis 5 haben sich als sinnvoll erwiesen. Der Ball kann auch schneller sein.

Wenn Sie dieses Feld mit der rechten Taste anklicken, werden die Animationsloopgrenzen automatisch von TorEd anhand der Bewegungsrichtung festgelegt. Wenn Sie also für $x=3$ angeben und für $y=0$, stellt TorEd automatisch die Bewegungsanimation auf waagerechtes Bewegen nach rechts ein. Dies erleichtert Ihnen das Bewegen von Spielern, die sich in einer Laufbewegung befinden, ganz erheblich. In unserem Beispiel aus 2.2.3 hätten wir also einfach die 3.g mit der rechten Taste anwählen müssen, und TorEd hätte die gleichen Animationsgrenzen, die wir von Hand festlegten, eingestellt.

3.H Speichern der Torszenen auf eine Bundesligadiskette

ACHTUNG! Wenn Sie den Torszeneneditor nicht auf Festplatte installiert haben, verlangt das Programm an dieser Stelle eine Torszenendiskette. Legen Sie also eine Kopie Ihrer Torszenendiskette ein. Es ist kaum noch Platz für weitere Torszenen auf dieser Diskette. Sie müssen also entweder schon vorhandene Torszenen überschreiben, oder Sie legen sich eine neue Torszenendisk an.

Mit <F3> können Sie, nachdem Sie die Editordiskette gestartet haben, ein entsprechendes Programm laden, das Sie auffordert, eine leere Diskette einzulegen und anschließend alle nötigen Installationen durchführt. Sollte das Installationsprogramm auf Ihrem Rechner nicht korrekt arbeiten, so haben sie die Möglichkeit, die Installation von Hand durchzuführen. Hierzu müssen Sie eine Diskette formatieren, ein Verzeichnis 'tore' auf der Diskette erzeugen und anschließend das File 'anzahl' aus dem Unterverzeichnis 'tore' von der Originaldiskette(!) auf die neue Diskette ins Verzeichnis 'tore' kopieren. Zum Kopieren von Dateien sowie zum Formatieren der Diskette ziehen Sie bitte Ihr Amiga-Handbuch zu Rate.

Mit einem Texteditor wie z.B. 'memacs' oder 'ed' müssen Sie die Zahlen in der in der Datei "anzahl" auf Ihrer neuen Diskette noch von 'MAXSZENE:39|4|2' in 'MAXSZENE:2|2|2' ändern. Nun können Sie beginnen, fertige Torszenen auf der neuen Torszenendisk abzuspeichern.

WICHTIG: Um die Diskette im Bundesliga-Manager Prof. benutzen zu können, müssen mindestens je eine Feldtorszene, ein Elfmeter und eine Gag-Szene enthalten sein. Jede einmal als Tor und einmal als vergebene Chance. Wird dies nicht beachtet, kann Bundesliga-Manager Prof. nicht korrekt ablaufen.

Falls Sie Probleme mit dem Kopieren der Datei oder mit dem Anlegen der Verzeichnisse haben, gehen Sie wie folgt vor:

Starten Sie Ihren AMIGA mit Ihrer Workbenchdiskette, öffnen Sie ein CLI- oder SHELL-Fenster und geben Sie dort der Reihe nach ein:

```
copy c::makedir ram:
```

```
copy c:copy ram:
```

```
cd ram:
```

Legen Sie nun die Original-Torszenendiskette in das interne Laufwerk

```
copy df0:tore/anzahl ram:
```

Legen Sie nun die Workbenchdiskette in das interne Laufwerk.

```
ed anzahl
```

Ändern Sie die Zahlen entsprechend der Anleitung und speichern Sie die Änderungen mit 'ESC'+x ab (siehe auch AMIGA-Handbuch unter Bedienung des Texteditors 'ed'). Legen Sie nun die formatierte Diskette in das interne Laufwerk.

```
makedir df0:tore
```

```
copy anzahl df0:tore
```

Nun haben Sie Ihre neue Torszenendisk installiert.

Klicken Sie das Feld 3.H an, so werden Sie nacheinander gefragt, ob es sich um ein normales Feldtor, um einen Elfmeter oder um eine Gag-Torszene, um ein Tor oder eine vergebene Chance handelt, ob das Tor durch die Heim- oder Auswärtsmannschaft erzielt wurde und welche Nummer die Szene bekommen soll. Die gleichen Torszenen, die einmal mit einem Tor enden und ein anderes Mal mit einer vergebenen Chance, sollten zur besseren Übersicht dieselben Nummern bekommen. Denken Sie auf jeden Fall daran, zu jeder Tornummer eine vergebene Chance gleicher Nummer abzuspeichern. Außerdem werden Sie noch nach dem Namen des Erbauers der Torszene gefragt. Drücken Sie RETURN, um den eingestellten Name zu belassen. Anschließend wird die Torszene im BM-Format abgespeichert.

Achtung! Dieses File kann nicht wieder mit TorEd eingeladen und weiterbearbeitet werden. Falls Sie dies vorhaben, wählen Sie Punkt 3.L. Der Computer berechnet übrigens automatisch die Spiegelbildszene, also die gleiche Torchance für das andere Team.

3.I Einfügen eines Bildes an einer Stelle des Films

Hinter dem aktuell gewählten Bild wird ein neues eingefügt und das aktuelle darauf kopiert. Eines der beiden Bilder kann jetzt zur Verfeinerung oder Verlangsamung einer Animation verändert werden.

3.M Löschen eines Bildes

Das aktuell gewählte Bild wird gelöscht, wenn Sie die linke Taste drücken. Mit Druck auf die rechte Taste Löschen Sie alle Bilder des Films (hier ist eine Sicherheitsabfrage eingebaut).

3.J + 3.N Umschalten des aktuell gewählten Bildes

Sie können mit diesen Feldern das aktuell gewählte Bild vor- und zurückschalten. Wenn Sie die Taste 3.J drücken und das nächste Bild noch nicht existiert, wird es vom Computer hinzugefügt. Dazu wird das aktuelle Bild kopiert und die Veränderungen der Animationsphasen und Positionen entsprechend der Programmierung der einzelnen Figuren durchgeführt; d.h., es werden nicht nur die Position der gewählten Figur, sondern alle Figuren, deren Loop-Programmierung nicht gelöscht ist, verändert.

Eine nachträgliche Veränderung der Bewegung einzelner Figuren ist mit 3.c möglich. Die Kamerapositionen (3.T - 3.X) werden entsprechend der Anweisungen auch dann geändert, wenn das darauf folgende Bild bereits existiert. So ist eine einfache Änderung der Kameraführung einer Torszene gewährleistet. Wenn Sie 3.J mit der rechten Taste anwählen, kopiert der Computer das aktuelle Bild auf das nächste, berechnet Animationsphasen und Positionen neu und schaltet weiter. Die Animationsphasen und Positionen können auf diese Weise auch für Bilder komplett neu berechnet werden, die bereits existieren.

3.K Sprung zu einem beliebigen vorhandenen Bild

Wenn Sie dieses Feld anklicken, werden Sie aufgefordert, die Nummer des Bildes, das Sie auswählen wollen, einzugeben. Es wird nur zu dem neuen Bild gesprungen. Es werden keine Berechnungen der Positionen und Kamerapositionen durchgeführt wie bei Feld 3.J. Das Feld 3.K dient zum schnellen Springen an eine bestimmte Position des Films.

3.O Beenden des TorEd

Wenn Sie dieses Feld anklicken, können Sie TorEd verlassen.

Achtung!

Nicht abgespeicherte Torszenen sind unwiederbringlich verloren! Daher ist eine Sicherheitsabfrage vorhanden.

3.L Speichern der Torszene auf eine beliebige Diskette

Sie können eine Torszene unter beliebigem Namen abspeichern und später weiterbearbeiten. Legen Sie Ihre formatierte Diskette in das interne Laufwerk und drücken Sie, nachdem das Laufwerk kurz angelaufen ist, den 'DF0:'-Knopf. Anschließend können Sie den Namen eingeben, indem Sie rechts neben den Schriftzug 'Filename' klicken und mit der Tastatur einen Namen eingeben. Beenden Sie Ihre Eingabe mit der RETURN-Taste.

Später können Sie die Szene wieder mit 3.p einladen und weiterbearbeiten.

3.P Laden einer Torszene von Diskette

Sie können eine Torszene von Diskette einladen und weiterbearbeiten.

Achtung! Sie können nur Torszenen einladen, die unter Punkt 3.1 abgespeichert wurden. Die unter Punkt 3.H abgespeicherten Torszenen können nicht eingeladen werden. Verfahren Sie analog zum Abspeichern(3.L).

3.Z Abspielen einer Torszene

Sie können jederzeit das Aussehen Ihres Films betrachten, so wie Sie später in Bundesliga-Manager Prof. aussehen würde. Die Torszene läuft aus Geschwindigkeitsgründen nur in Feld 3.x, nicht aber in Feld 3.a ab. Wenn Sie das Feld mit der linken Taste anklicken, so wird der komplette Film gespielt. Wenn Sie auf die rechte Taste drücken, wird der Film nur vom aktuell gewählten Bild bis zum Ende ('MAX' Feld 3.1) gespielt.

3.1 Anzeige des aktuellen Bildes und des Filmendes

Dient nur zur Anzeige des aktuellen und des letzten Bildes des Films.

3.Q Jubelsound

Sie können EIN(!) Bild anwählen, ab dem Torjubel zu hören ist.

Zur Erläuterung: Jeder der vier verfügbaren Sounds kann nur einmal pro Torszene ertönen.

Klicken Sie das Feld an. War vorher schon ein anderes Bild mit diesem Sound versehen, wird die alte Markierung gelöscht. Mit der rechten Taste löschen Sie eine Markierung.

3.R Schiedsrichterpfiff

Sie können ein Bild auswählen, ab dem ein Schiedsrichterpfiff zu hören ist. Sonst wie 3.Q.

3.S Buh-Rufe

Sie können ein Bild auswählen, ab dem Buh-Rufe zu hören sind. Sonst wie 3.Q.

3.Y Raunen im Stadion

Sie können ein Bild auswählen, ab dem ein Raunen zu hören ist. Sonst wie 3.Q.

3.T Automatische Kameraführung mit einem bestimmten Spieler

Sie können die Kamera automatisch mit den Bewegungen eines Spielers mitführen. Wählen Sie erst einen Spieler aus und aktivieren Sie dann diesen Modus durch Druck auf die linke Maustaste. Wenn Sie anschließend einen anderen Spieler auswählen, so nimmt dies keinen Einfluß auf die Kamera. Hierzu müßten Sie die Kameraführung durch erneuten Druck auf auf die linke Taste deaktivieren und dann wieder aktivieren. Es wird nur die Kameraführung der Bilder geändert, die angewählt sind, wenn diese Kameraführung aktiviert ist. Ein Ändern aller Bilder ist durch einen Sprung auf Bild 0 (s. 3.K) und anschließendem Drücken von 3.J bis zum Filmende zu erreichen.

3.U Automatische Kameraführung mit dem Ball

Die Kamera folgt in diesem Modus immer dem Ball. Es wird nur die Kameraführung der Bilder geändert, die angewählt sind, wenn diese Kameraführung aktiviert ist. Ein Ändern aller Bilder ist durch einen Sprung auf Bild 0 (s. 3.K) und anschließendes Drücken von 3.J bis zum Filmende zu erreichen.

3.V Manuelle Steuerung der Kamera mit den Tasten 3.W

Wenn die manuelle Steuerung aktiviert ist, können Sie die Kamera selbst bedienen, indem Sie die Pfeil-Tasten 3.W zur Hilfe nehmen.

3.w Manuelle Steuerung der Kamera und der Spielerpositionen

Wenn die manuelle Steuerung aktiviert ist, können Sie die Kamera mit den Pfeil-Tasten bedienen. Wenn die manuelle Steuerung nicht aktiviert ist, können Sie die Position des ausgewählten Spielers verändern. Gleichmäßige, pixelweise Bewegungen von Hand sind somit leicht zu bewerkstelligen. Wenn Sie die linke Taste drücken, ändern Sie nur die Position des Spielers auf dem aktuell gewählten Bild. Wenn Sie die rechte Taste drücken, werden die Positionen des Spielers auf allen Bildern vom aktuellen bis zum Filmende um die entsprechende Bewegung verändert. Ein nachträgliches Verändern der Positionen eines Spielers im gesamten Film, oder in einem Teil ist somit sehr einfach.

4.0 TIPS UND RATSCHLÄGE

- Bewegen Sie zu Beginn nicht zu viele Spieler auf einmal. Animieren Sie erst die Spieler, die an der Chance direkt beteiligt sind, also ballführende Mitspieler und direkt angreifende Gegenspieler. Danach können Sie die übrigen Spieler bewegen, die entweder nicht oder nur leicht behindernd ins Geschehen eingreifen.

So können Sie sich erst einmal auf das Wesentliche in der Torszene konzentrieren.

- Zeichnen Sie sich den groben Verlauf der Torszene vorher auf ein Blatt Papier. Mit Hilfe so eines kleinen Drehbuches verlieren Sie beim Erstellen der Torszene nicht die Übersicht. Auf diese Weise sind auch komplizierteste Szenen leicht zu realisieren.

- **Wichtig:** Damit das Anschauen der Torszene während Bundesliga-Manager Prof. nicht langweilig wird, weil Sie schon wissen, ob der Ball im Tor landet, da Sie die Torszene erkannt haben, ist es ratsam, eine Torszene zweimal zu erstellen. Führen Sie die Torszene zu einem Torerfolg und speichern Sie mit Punkt 3.H ab. Zur Sicherheit sollten Sie auch auf eine andere Diskette mit 3.L abspeichern, um die Szene nachher noch ändern zu können. Jetzt wählen Sie mit 3.K einen relativ späten Zeitpunkt der Torszene aus. Von dort an ändern Sie die Torszene geringfügig, so daß der Ball nicht im Tor landet. Nun speichern Sie mit 3.H unter der gleichen Nummer als vergebene Chance ab.

- Speichern Sie die Torszene ab und zu auch mit 3.L auf Diskette ab, damit Sie dort wieder weiterarbeiten können, falls Sie einmal einen schwer behebbaren Fehler bei Ihrer Konstruktion gemacht haben.

- Schauen Sie sich die Torszene häufig mit 3.Z an, um so Fehler in den Bewegungsabläufen rechtzeitig zu erkennen. Dies können insbesondere Spieler sein, die sich zu schnell oder mit falscher Animation bewegen.

- Es sei nochmals erwähnt, daß es NICHT möglich ist, Torszenen, die nur mit 3.H abgespeichert wurden, wieder einzuladen. Speichern Sie also sicherheitshalber alle Torszenen auf eine andere formatierte Diskette ab. Natürlich ist es möglich, mehrere Torszenen auf einer Diskette zu speichern. Jede Torszene belegt ca. 31 KByte Speichern auf einer Diskette.

- Die Zahlen, die Sie über dem unteren Spielfeld sehen, dienen zur Anzeige der Geschwindigkeit des ausgewählten Objektes
- Selbst gefürchtete Bananenflanken sind für Sie kein Problem, wenn Sie folgendes beachten: Bewegen Sie den Ball erst nur am Boden. Die Kurve, die der Ball beschreibt, ist dann leichter zu programmieren. Wenn der Ball an seinem Ziel angekommen ist, ändern Sie nur noch den Ball von Beginn der Flanke an in seiner Höhe, den Schatten lassen Sie unverändert. Höhe, angeschnittene Bälle sind somit auch für den Anfänger kein großes Problem mehr.
- Um einen Spieler nachträglich zu bewegen oder seine Bewegung zu ändern, geht man wie folgt vor:
 1. Mit 3.K, 3.J oder 3.N zu dem Bild, ab dem der Spieler bewegt/geändert werden soll.
 2. Ändern der Position und Animationsphase und/oder Programmierung der Loop-Box des Spielers.
 3. Druck auf Feld 3.C mit der rechten Taste. Dadurch werden die geänderten Positionen auch auf die nachfolgenden Bilder bis zum Filmende übernommen. Bei Programmierung mit der Loop-Box werden die Bewegungen bis zum Filmende berechnet.
 4. Weiterschalten mit 3.J, bis eine erneute Änderung des Spielers nötig wird. Achten Sie darauf, daß die automatische Kamerasteuerung nicht ungewollt aktiviert ist, da die Kameraführung sonst neu berechnet wird. Sie können natürlich auch mit 3.N und 3.K ein Bild auswählen und sich jederzeit vom Aussehen des Films mit 3.Z überzeugen.
 5. Weiter zu Punkt 2 bis Filmende erreicht ist.
- Übrigens: Eine Entwicklungszeit von mehr als zwei Stunden für eine sehr gute Torszene ist trotz der vielen Funktionen des TorEd durchaus normal.

Die Zahlen, die Sie über dem unteren Spielfeld sehen, dienen zur Anzeige der Geschwindigkeit der ausgewählten Objekte.

• Selbst gesteuerte Bannanenflanken sind für Sie kein Problem, wenn Sie folgendes beachten: Bewegen Sie den Ball vor nur am Boden. Die Kugel, die der Ball berührt, ist dann leichter zu programmieren. Wenn der Ball an seinem Ziel angekommen ist, fordern Sie nur noch den Ball von Beginn der Punkte an in seiner Höhe, das Schauen lassen Sie unverändert. Höhe, angestrichene Bälle sind somit auch für den Anfänger kein großes Problem mehr.

• Um einen Spieler nachlässig zu bewegen oder seine Bewegung zu lockern, geht man wie folgt vor:

1. Mit J.K. 3.1 oder J.K. 3.2 zu dem Ball, ab dem der Spieler bewegungslos stehen soll.

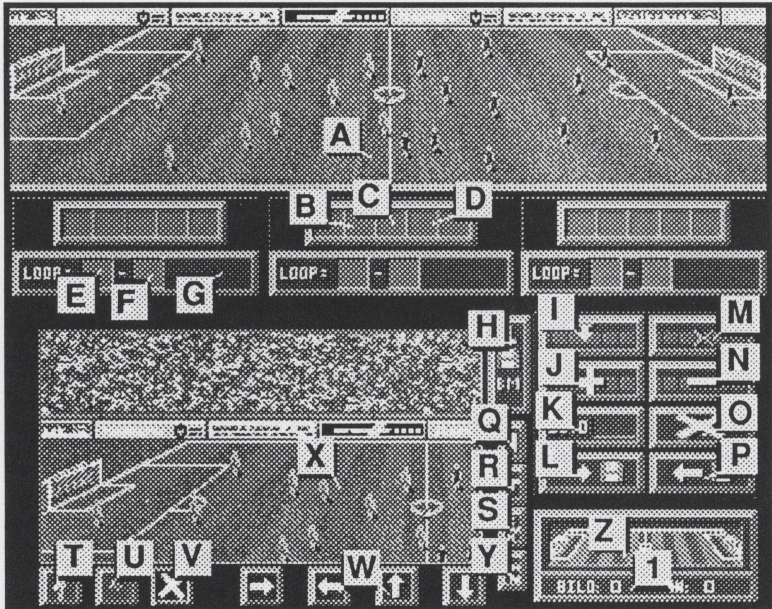
2. Ändern der Position und Animationsphase und/oder Programmierung der Loop-Box des Spielers.

3. Drück auf Feld J.C mit der rechten Taste. Dadurch werden die gesamten Positionen auch auf die nachfolgenden Bälle bis zum Filmen der Animation. Bei Programmierung mit der Loop-Box werden die Bälle Filmen beibehalten.

6.0 COPYRIGHT

© 1991 Software 2000 und KRON Software Simulation für Text, Anleitung und Software. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt und **darf nur privat genutzt werden**. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tausch, Rückkauf, Kopierung bzw. Vervielfältigungen sind untersagt. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Abbildung 1: Bildschirmaufbau des TorEd



- | | |
|--|--|
| A: Das Spielfeld | Q: Jubelsound |
| B: Linkes Feld der Animationsphasenbox | R: Schiedsrichterpfiff |
| C: Mittleres Feld der Animationsphasenbox | S: Buh-Rufe |
| D: Rechtes Feld der Animationsphasenbox | Y: Raunen im Stadion |
| E, F: Animationsloop-Grenzen gewählte Figur | O: Beenden des TorEd |
| G: Feld für Bewegung in x- und y- Richtung | Z: Abspielen einer Torszene |
| H: Speichern Torszene auf einer BM-Disk | L: Speichern Torszene auf beliebige Disk |
| I: Einfügen eines Bildes im Film | P: Laden einer Torszene von Disk |
| M: Löschen eines Bildes im Film | |
| J, N: Umschalten des aktuellen Bildes | |
| K: Sprung zu einem beliebigen Bild | |
| T: Automatische Kameraführung mit einem bestimmten Spieler | |
| U: Automatische Kameraführung mit dem Ball | |
| V: Manuelle Steuerung der Kamera mit den Tasten 3.W | |
| W: Manuelle Steuerung der Kamera und der Spielerpositionen | |
| 1: Anzeige des aktuellen Bildes und des Filmendes | |

